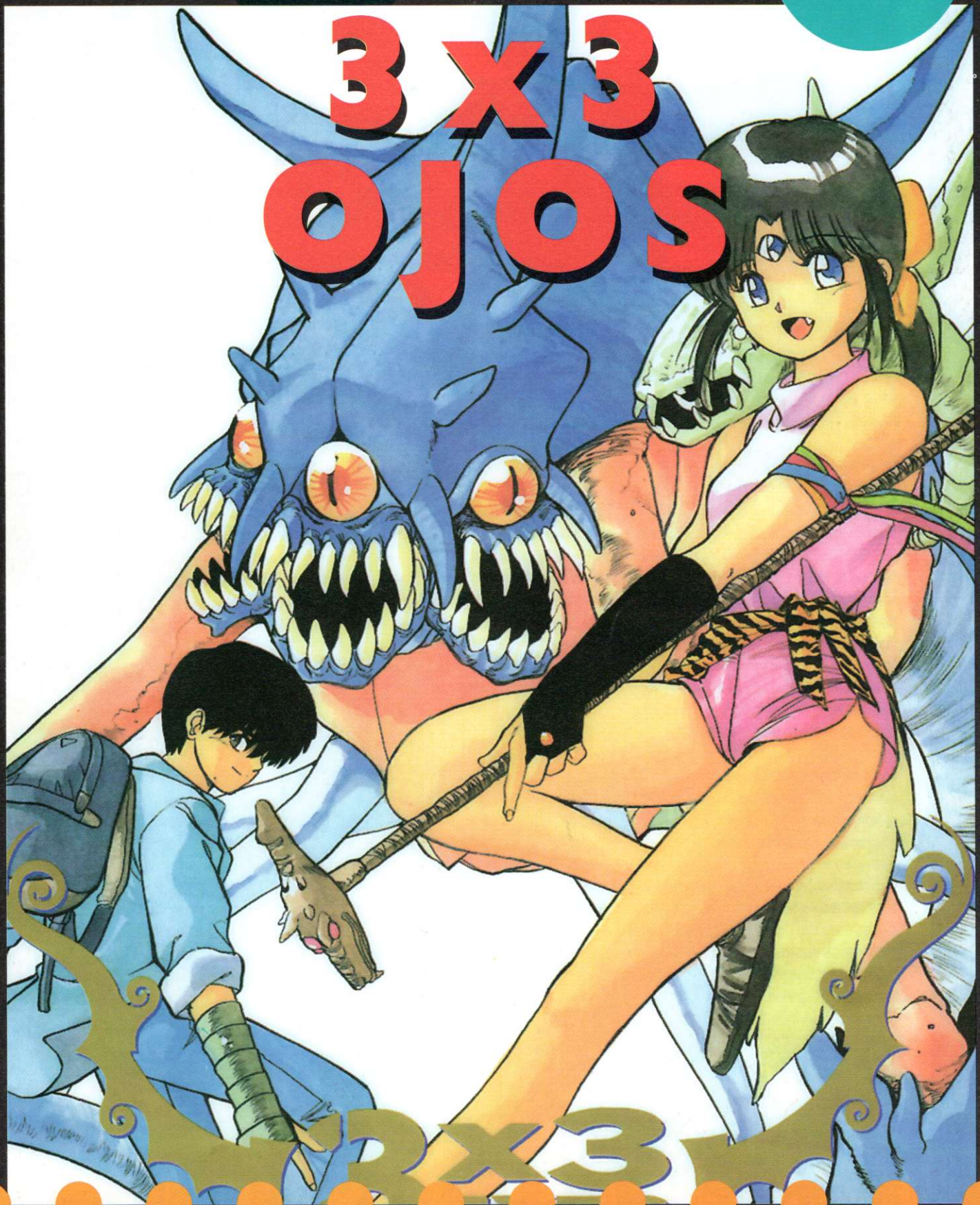
MANGA manía

6

3x3 ojos



3x3 ojos

Hoy en día hablar de **3x3 Ojos** es hacer referencia a una serie consagrada en buena parte del mundo. Su aparición tuvo lugar en la revista quincenal de Kodansha, *Young Magazine Kaizoku-Ban* (Pirate Edition), el 14 de diciembre de 1987, donde se publicó hasta el 10 de abril de 1989. Unos días más tarde, concretamente el 24 de abril de 1989, continuó publicándose en *Young Magazine* (el mismo que publicara **Akira**). Hasta la fecha, la serie está recopilada en un total de 19 volúmenes.

Una de las principales razones del enorme éxito de **3x3 Ojos** es su argumento, ágil y capaz de mantener el interés del lector/espectador hasta el final de la historia. Para idear la serie, su autor, Yuzo Takada, mezcló ideas propias, leyendas orientales (básicamente extraídas del budismo tibetano) y algunas obras anteriores; el resultado final fue una historia fantástica. Una de las obras en las cuales se basó Takada es **Three Eyes is Coming**, obra del gran maestro Osamu Tezuka. Así pues **3x3 Ojos** se trata de una leyenda sobre los Mitsume Kozou (fantasmas con tres ojos dotados de poderes sobrenaturales) y narra la historia de un antiguo descendiente de una tribu de tríclopes.

Con **3x3 Ojos** Takada aportó interesantes innovaciones al género fantasmagórico de los mangas, que hasta el momento habían aprovechado el filón que en su día representó la producción **Gegege no Kitaro**, otra innovadora creación de Takada.

La historia se desarrolla en el Japón de 1987, pero su origen se remonta unos trescientos años atrás, concretamente en 1678, cuando en alguna parte del Tíbet tiene lugar una guerra civil entre los integrantes de la mítica raza de los Sanjiyan-Unkara que les lleva a su casi total extinción. El instigador de este conflicto es Kaiyanwan –el gran rey de los Sanjiyan–, que en el pasado fue encerrado en un bloque de piedra por el conjuro mágico de una pequeña tríclope. A partir de entonces, Kaiyanwan ha intentado volver a nuestro mundo utilizando a las criaturas de la oscuridad (a las cuales les promete la inmortalidad a cambio de ayuda).

Ya en 1987 un joven llamado Yakumo Fujii conoce accidentalmente a Pai Ajanokoi, una muchacha tibetana que lo buscaba desde hacía cuatro años. Pai le lee una carta del fallecido padre de Yakumo (Satoru Fujii) en la que le cuenta que ella es la única superviviente de la legendaria tribu de los Sanjiyan (tríclopes). Satoru le pide a Yakumo, como última voluntad, que ayude a convertir a la joven en un ser humano. Para ello ambos deberán viajar a Hong Kong y visitar a Mr. Aguri, propietario de la editorial Yogekisha (Agencia de los hechizos), el cual les dará las instrucciones necesarias para poder realizar la transformación. Yakumo rechaza la voluntad de su padre, pero el destino le hará cambiar de idea. Tras un sangriento incidente con el demonio/mascota de Pai, Yakumo es convertido en un Wu (zombie/esclavo/guardaespaldas). Las leyendas cuentan que en determinadas circunstancias un tríclope puede absorber el alma de un humano moribundo y alargar la vida de éste hasta la muerte del tríclope o volver a ser humano si éste último se transforma. Como consecuencia de esto el símbolo de Wu aparece marcado en rojo en la frente del humano, que desde aquel momento se convierte en el guardián del tríclope. Así pues, Pai y Yakumo se dirigen a Hong Kong, donde son recibidos por Li Ling Ling, que les revela que un tríclope puede convertirse en ser humano mediante el ritual llamado Sapien. Para llevar a cabo dicho ritual hace falta la mítica estatua del Ningen y la colaboración de tres tríclopes. A continuación, los tres personajes emprenden la búsqueda del Ningen, que les lleva a caer en manos de una secta que rinde culto a Kaiyanwan. Su líder, Madame Huang, les invita a la mansión con el pretexto de que Ling Ling investigue la muerte de su esposo, ocurrida en extrañas circunstancias. Allí descubrirán a unos misteriosos visitantes, y tras una intensa persecución por la mansión acabarán perdiendo el Ningen.

Tras una breve estancia en Tokyo, donde las criaturas de la oscuridad tratan de obtener la inmortalidad, Yakumo y Pai emprenden de nuevo el definitivo viaje para recuperar su humanidad. A partir de entonces conocerán nuevos amigos, como Steve Long y su hermana pequeña Mishin, a la vez que enemigos, como Benares, otro Wu.

personajes

YAKUMO FUJII: Protagonista de la película que al principio de la historia cuenta con 16 años. Cuando era pequeño sufrió el abandono de su madre y la ausencia constante de su padre. En su último viaje al Tíbet, éste intentó encontrar la legendaria raza de los tríclopes. Su larga ausencia –cuatro años– obliga a Yakumo a buscarse la vida en las calles de Shinjuku (una de las zonas más importantes de Tokyo), además de seguir con sus estudios. Su encuentro con Pai cambiará su vida; la muchacha ha tomado su alma y el único deseo de Yakumo será convertirla en humana y salvarle la vida, para lo cual deberá emprender un largo viaje.

PAI AJANOKOI: Esta singular joven tibetana, perteneciente a la raza de los tríclopes, halla al profesor Fujii moribundo. Poco después abandona el Tíbet y, tras cuatro años de viaje y búsqueda, encuentra al hijo del profesor. Éste, que no sabe nada, comprobará que con la llegada de Pai su vida cambiará. La obsesión de Pai por convertirse en humana será el eje central de la historia, además de intentar impedir el retorno de Kaiyanwan al mundo. Pai es una chica inocente e ingenua, pero esconde otra personalidad: la del tríclope. Dotada de grandes poderes y de un carácter más bien agresivo, decide tomar el alma de Yakumo y convertirlo en su guardián.

FEIO : Demonio/mascota de Pai que tiene la capacidad de aumentar de tamaño y servir de transporte o de arma ofensiva. Fiel a su ama, aparece cuando ésta pronuncia su nombre.

LI LING LING: Ayudante del editor de Yogekisha que tras el fracaso de la compañía convierte la editorial en una agencia encargada de resolver casos extraños y paranormales a cambio de una buena suma de dinero. Ling Ling se convertirá en una compañera inseparable de Yakumo y Pai, y en más de una ocasión les salvará la vida.

BENARES: Nombre que designa al Wu del gran Kaiyanwan, amo de un gran poder basado en la experiencia y la práctica de más de trescientos años. Su misión es devolver a su amo a nuestro mundo.

KAIYANWAN: Señor de las criaturas de la oscuridad. Se convirtió en el gran rey de los Sanjiyan en la segunda mitad del siglo XVII. Ejerció su poder de forma abusiva y se convirtió en un tirano. Al final es derrotado por una jovencita a la cual había adoptado; ésta no es otra que Pai.

OVA

El éxito de **3x3 Ojos** (Sazan Eyes) tuvo un fiel reflejo en el campo de la animación. Entre julio de 1991 y marzo de 1992 Star Child y King Records lanzaron al mercado los cuatro primeros OVA's de esta producción.

En esta primera entrega de OVA's destacó la presencia de Yuzo Takada en la producción, hasta el punto de que él mismo afirmó que su intervención había provocado muchas alteraciones en el presupuesto debido a las discrepancias entre el adaptador y el creador. El contenido de estos primeros OVA's abarca el inicio argumental de la historia y comprende los dos primeros tomos recopilatorios de Kodansha.

En 1995, tras una pausa de tres años, King Records tiene prevista una segunda entrega de tres OVA's que comprenderá los tomos recopilatorios del tres al cinco. En ellos se revelarán, al fin, los misterios que envuelven a Pai, así como la razón de la guerra civil que asoló el Tíbet.

3x3 Ojos es una de esas series que, habiendo nacido sin grandes pretensiones, llegan a convertirse en obras de culto. A pesar de no contar con el merchandising de otras series, **3x3 Ojos** y su carismático autor han conseguido hacerse un hueco en las preferencias de todos los aficionados. Después de este importante éxito, Yuzo Takada ha creado recientemente una obra de similares características titulada **Blue Seed.**

próxima entrega: Appleseed

La Música

Con frecuencia, la música creada para los films de animación recibe un tratamiento poco acorde con la importancia real que tiene en cualquier montaje audiovisual. Pero si esa animación va destinada al público infantil la más mínima exigencia de calidad parece desvanecerse por completo. Concretamente en nuestro país, lo único (y tristemente poco) que podemos hacer hasta ahora es "agradecer" el trabajo del grupo infantil *Parchís* y del dúo *Enrique y Ana*. ¿O es que acaso es posible componer la banda sonora de una película sin contar con un equipo profesional, con asesores musicales y, sobre todo, con buenos compositores?

Sin embargo, esta falta de profesionalidad no la hallamos en Japón. Nos podrá gustar más o menos el tipo de música empleado, pero para los japoneses el aspecto musical es un factor determinante de la calidad y del éxito final de un animé. Para ellos es imprescindible la colaboración de especialistas de primera fila cuya popularidad sea capaz de arrastrar a miles de fans.

Para los no familiarizados con el tema, debemos decir que en una banda sonora (*soundtrack*) nos podemos encontrar, de forma individual o conjunta, dos tipos de música: la dramática (música de fondo o descriptiva) y las canciones (música incidental). La banda sonora, tanto para una película de animación como para una de imagen real, debe crear el ambiente requerido por cada una de las escenas que componen el guión de manera que, escuchados los cortes conjuntamente, constituyan una sola idea musical, una sola obra.

Aunque de momento, salvo alguna notable excepción, la banda sonora de animé no cuenta en sus filas con grandes maestros consagrados como Jerry Goldsmith, John Williams o John Barry (oscarizados compositores cinematográficos), actualmente se trabaja con un claro objetivo: conseguir sus propias señas de identidad con la máxima calidad posible.

Baste reseñar un solo ejemplo que confirma dicho objetivo: en la película **Royal Space Force** del director Hiroyuki Yamaga podemos escuchar la música de Ryuichi Sakamoto, conocido en Occidente, entre otras cosas, por el óscar que le otorgó la Academia de Hollywood por la banda sonora de la película **El último emperador** de Bernardo Bertolucci.

BANDAS SONORAS

Las series de animación cuentan con un buen equipo de productores, realizadores, compositores e intérpretes, todos ellos de una gran popularidad y renombre, para crear sus bandas sonoras. En Japón, una gran película debe contar con grandes creadores musicales.
A continuación, destacamos algunas de las bandas sonoras más importantes.
Akira, del genial Geinoh Yamashirogumi, es una de las mejores y más espectaculares bandas sonoras. Se trata de una mezcla compuesta por música de diferentes orígenes (ritmos africanos, cantos budistas, sintetizadores modernos e incluso un réquiem). Su estilo extravagante la convierte en una de las creaciones más recomendables.
Giant Robo es una de las muchísimas bandas sonoras interpretadas por una gran orquesta. Escuchar estas grandes formaciones en una película de animación constituye toda una delicia para los oídos. Y más si tenemos en cuenta el gran avance tecnológico en el campo del audio. También hay series televisivas que presentan grandes bandas sonoras interpretadas por importantes orquestas, como por ejemplo, **Los Caballeros del Zodíaco.**
Carnaval de Robots es otra de las grandes creaciones musicales. En su composición intervinieron Masahisa Takeichi, Isaku Fujita y Jo Hisaishi, éste último muy popular gracias a sus frecuentes colaboraciones en series de animación (**Nausicaa**) y en películas de imagen real, algunas de ellas conocidas en nuestro país (**Beat Takeshi**).
Porco Rosso, la producción de Hayao Miyazaki, posee una gran banda sonora que provoca los mejores elogios hacia su compositor. La gran sensibilidad que se desprende de la partitura llega a su punto álgido en las mejores escenas de la película.
También existen series como **Ranma, Bateadores** o **Dragon Ball,** por mencionar algunas, con una banda sonora compuesta por música de ambiente que se divide en varios cortes. Su duración no sobrepasa el minuto y son ideales para acompañar diferentes escenas de la serie. Sin embargo, estas piezas musicales, fuera del contexto visual y a diferencia de las bandas anteriormente mencionadas, carecen de personalidad propia.

el mundo de la música en japón

Para los japoneses el mundo musical también equivale a "negocio". Uno de los hechos más significativos es el fenómeno "idol", que consiste en promocionar a jovencitas de 13 a 15 años de edad que "ponen" su voz a las canciones de las series con más éxito. De esta manera su popularidad crece hasta cotas insospechadas, hasta que un buen día quedan en el olvido. Éste es el caso de Noriko Sakai, popular cantante de los temas de **Video Girl Ai**, cuya fama actual está predestinada a desaparecer.

El caso contrario a Noriko es Sakai Megumi Hayashibara, famosa y cotizada cantante que además es dobladora de la mayor parte de los personajes femeninos del animé japonés tales como **Ranma**, **Pai**, **Ai**, etc. De esta manera abarca una faceta profesional más que puede retrasar su crepúsculo, ya que en Japón el trabajo de los dobladores es muy valorado.

cantantes y grupos

En este apartado citaremos algunos de los cantantes y grupos más indispensables para todo buen otaku. Por un lado están los cantantes que adquieren popularidad gracias a las canciones que interpretan para las series de animación; y por otro están los artistas ya consagrados que "prestan su voz" en los temas de las series de más éxito. Así encontramos a la ya citada Memugi Hayashibara y a Hironobu Kageyama, que con una discografía independiente de la música de animación han podido encontrar su lugar gracias a la calidad de su voz y a sus interpretaciones de temas en las series más populares. Toshiki Yonekura es otro famoso cantante que ha cosechado muchos éxitos, sobretodo con *Monocrom Trouble*, el tema final de los OVA's de **Bastard!!**

Sin embargo, la mayor popularidad viene representada por los grupos o bandas musicales. Por ejemplo, X es un grupo japonés actual que fue la fuente de inspiración de una serie de manga del mismo título. Además fue el creador de sus temas musicales y del espectacular vídeoclip que se realizó a propósito de la serie. Ahora destaquemos otras formaciones:

Broadway es un conjunto un poco más antiguo pero igualmente famoso. Su estilo roquero lo reflejan el CD nº2 de **Dragon Ball Z** y el especial de **Los Caballeros del Zodíaco** (*Boys Be*). En las dos ocasiones los acompaña la gran calidad del vocalista Hironobu Kageyama.

Nav Katze es un grupo con dos chicas vocalistas. A pesar de que no les ha hecho falta el animé para ser famosas, sí les sirvió como lanzamiento profesional, sobre todo a partir del tema de **Video Girl Ai**, *Frozen Flower*, que se puede encontrar en CD o en el OVA nº 6 de la producción.

Picasso es la formación creadora del tema final de la segunda película de **Ranma**. La canción es *A Piece of Love* y su ritmo es muy tranquilo.

Yawmin es uno de los grupos más conocidos y en su haber tienen el tema final de los OVA's de **Ranma**, con el título *Ranma to Akane no Ballad*, cuyo estilo recuerda mucho al de las producciones Disney.

Arc en Cel es un conjunto nuevo. Recientemente han creado la obertura de la serie **Dna2,** aportando un estilo muy joven y actual.

Tokyo Shonen es el grupo autor del tema final de **Silent Möbius**, *Sailing*.

plagios y homenajes

Éste es uno de los aspectos más divertidos y anecdóticos del animé japonés. Sin embargo, esto no se da sólo en Japón, son varios los países que utilizan este sistema para suplir la carencia de creaciones originales.

Silent Möbius (tema: *Sailing*). La grabación de David Bowe, que contiene la canción *Aladdin Sane*, constituye toda una sorpresa.
Ranma (tema: *Can't Stop It*). Esta canción suena en la serie como tema de obertura. Su estilo recuerda muchísimo al grupo británico Queen y la voz es una imitación de Freddie Mercury.
Bubblegum Crisis (tema: *Mad Machine*). El estilo de Queen suena de nuevo con claridad, ya que reaparece en el LP titulado *A Kind of Magic*.
Dragon Ball (tema nº 5 de la grabación). Esta canción es muy similar al tema *Billy Jean* de Michael Jackson (en la música de DBZ se encuentran autores para todos los gustos).
City Hunter. El estilo musical de esta producción se basa, en general, en el inimitable Peter Gabriel, sobre todo en su tema *Shock the Monkey*.

discográficas

El "pastel" de la producción de bandas sonoras se lo reparten principalmente cinco compañías discográficas. Columbia –quizás la más importante– cuenta en sus filas con títulos como **Dragon Ball**, **Los Caballeros del Zodíaco**, **Capitán Harlock** o **Kinnikuman**. King Records es otra de las grandes compañías que a lo largo de la década de los años ochenta editó los CD's de **Gundam**, así como de otras series: **Blue Seed**, **Devil Man**, **Nuku Nuku** y **3x3 Ojos**. Por último cabe destacar a JVC, Sony y Pony Canyon, empresas que, entre otras, cuentan con obras como **Video Girl Ai**, **Bastard!!** y **Ranma 1/2**.

YUZO takada

Yuzo Takada nació el 21 de marzo de 1963 en Tokyo y se graduó en literatura japonesa por la Universidad de Meiji. Mientras se debatía entre ser locutor radiofónico o dibujante de manga, entró a formar parte del círculo de investigación del manga de la universidad. Afortunadamente, y gracias a su poca fluidez para hablar inglés, se decidió por el manga. En su tercer año de facultad ya comenzó a hacer sus primeros pinitos en el manga y se ofreció como ayudante de estudiantes mayores que él –miembros del círculo investigador–, así como de Fujihiko Hosono, conocido autor de mangas como **Sasuga No Sarutobi** y **Gugu Ganmo**. Con él aprendió las técnicas fundamentales y participó en varios proyectos hasta que comenzó a publicar sus primeros trabajos.

Yuzo participó en los concursos que organizaba la editorial Shogakukan (para dar a conocer nuevos talentos). Sin embargo, no fue esta compañía quien lo descubrió, sino Kodansha, a través del redactor jefe de *Young Magazine* que había visto su trabajo en las publicaciones de la universidad. Su primer trabajo data del año 1983 y se titula **Shushoku Begginer**. Fue publicado en el propio *Young Magazine* y trata sobre los problemas y situaciones que viven los jóvenes que buscan empleo. Al año siguiente, y para la misma revista, inició su segundo proyecto, **Tokonatsu Bank**, que duró un año (enero de 1984–febrero de 1985). A continuación se decidió a realizar su tercera serie, **Tour Conductor Nikumori** (marzo de 1985–septiembre de 1986). Originalmente este manga debía tener carácter erótico, pero a medida que avanzaba la serie se fue convirtiendo en una obra de acción. A partir de aquí, Yuzo abandonó el erotismo y se dedicó a temas que le complacían más, como por ejemplo las criaturas sobrenaturales.

En 1986 Yuzo creó una obra, **Sportion Kid**, en colaboración con los guionistas del grupo MATT y con Takuya Hiramitsu. La experiencia de colaborar con otros guionistas y dibujantes le sirvió para aprender y pulir, entre otras cosas, su técnica de narración. Para Yuzo, además, siempre es necesario mantener un continuo intercambio de ideas entre todos los participantes de un proyecto a fin de obtener un inmejorable resultado final.

Fue en el año 1987 cuando por fin Yuzo Takada empezó a trabajar en una serie que le satisfacía por completo, **3x3 Ojos**, y que acabaría siendo su mayor éxito. Esta historia se comenzó a publicar en *Young Magazine Kaizoku-Ban* (Pirate Edition), entre diciembre de 1987 y abril de 1989; a partir de entonces y hasta hoy aparece en *Young Magazine*.

Durante ese periodo Yuzo compaginó sus dos trabajos **Sportion Kid** y **3x3 Ojos** e inició la realización de un nuevo título, **Mainichi Ga Nichiyobi** (Every Day is Sunday), que fue publicado por la editorial Futabasha en su revista *Comic Action Character* (noviembre de 1987–febrero de 1989).

Entre los años 1990 y 1992 Takada colaboró con la editorial Takeshobo –**Sinbad** y **Toritsuki-Kun**. Ya en 1992 realizó el guión de una serie de OVA's llamada **Banno Bunka Nekomusume**, que narra la historia de un doctor (tipo Senbei Norimaki) llamado Kyu. Un día el protagonista se encuentra con una gata moribunda y decide transplantar su cerebro al cuerpo de una esbelta y poderosa robot de nombre Nuku Nuku. Para el doctor esto significará un montón de problemas, además de los que le ocasiona su ex-mujer por conseguir la custodia de su hijo. La productora KSS Films lanzó, entre finales de 1992 y principios de 1993, un total de 6 OVA's. Además, Yuzo realizó un libro de historias cortas sobre Nuku Nuku, junto al dibujante de los OVA's (Yuji Moriyama), que fue editado por Futabasha en junio de 1993.

La última obra de Takada, **Blue Seed**, supuso otro gran éxito para este destacado autor. Comenzó a estudiar el proyecto a mediados de 1992 y a finales de ese mismo año empezaba su realización. Para publicar la serie contó con la colaboración de la editorial Takeshobo. La acción se desarrolla en el Japón actual y narra la historia de una familia que se ve involucrada en la lucha contra unas criaturas sobrenaturales. A lo largo de los últimos 10 años las apariciones de los Aragami (demonios que crecen a partir de unas semillas azules llamadas Mitama) han aumentado considerablemente. La lucha contra estos seres recae en la familia de los Kushinada. Para ello realizan sacrificios humanos, con mujeres como víctimas, y forman un escudo de energía para eliminar la fuerza de los Aragami. Para evitar ser sacrificadas y escapar del poder de los Aragami, Momiji y Kaede Fujimiya (las últimas descendientes de la familia) se separan y huyen. Al final una de ellas deberá enfrentarse definitivamente a sus enemigos. El éxito conseguido con este manga dio origen a la creación de una serie de animación que actualmente se emite en la Tokyo TV y que incluso ya ha sido relanzada en vídeo.

Por último cabe destacar que Yuzo Takada también ha diseñado los personajes de los videojuegos RPG de Famicom (NES) titulados Just Breed, y que son recogidos en el libro de ilustraciones de la editorial Futabasha, *Just Breed no Sekai*. Desde 1989 hasta ahora ha realizado numerosas ilustraciones para los Booklets de CD's y que han sido recogidas en diversos libros monográficos.

Yuzo Takada es un autor que ha demostrado sobradamente su capacidad y creatividad inventiva dentro del manga y de la animación. Buena parte de sus obras han cruzado las fronteras japonesas para darse a conocer en medio mundo: **Sazan Eyes**, **Blue Seed** o **Nuku Nuku Cat Girl**, series reconocidas internacionalmente que han llevado a Yuzo Takada a la fama.

A buen seguro que Yuzo Takada nos seguirá sorprendiendo con sus nuevas creaciones y su continua evolución artística. Tal vez el secreto de su magnífico éxito se deba al hecho de haber sabido atraer al gran público mediante guiones inteligentes, un dibujo del más puro estilo manga y a que siempre trabaja en aquellas historias que verdaderamente le apasionan.

AÑO 1984

Ese año nació una serie que iba a marcar una época, especialmente fuera de las fronteras japonesas. Se trata de la popular **Dragon Ball**, realizada por Akira Toriyama. Este manga, que lleva más de diez años siendo el estandarte del semanario *Shonen Jump*, empezó siendo un simple *remake* de una obra anterior: **Dragon Boy**. Las aventuras de un niño con cola de mono iban a encandilar a millones de aficionados de todo el mundo, llegando a ser la cabeza del desembarco definitivo del manga y la animación en occidente y especialmente en España, donde compartió estrellato con **Los Caballeros del Zodíaco**.

... cantidad de novedades

Apareció el segundo film de Lum, **Beatiful Dreamer**, con gran éxito de público. La historia se basaba en el conocido manga del mismo nombre de Rumiko Takahashi.

También se pudo ver una de las obras cumbre de Hayao Miyazaki, **Nausicaa del Valle del Viento**, film que ha gozado siempre de gran aceptación popular en Japón y considerado, por muchos, obra imprescindible.

Chojin Locke, más conocida como **Chojin el Superhombre**, de Nippon Animation, fue uno de los primeros OVA's que incidieron en el tema de los poderes psíquicos.

Konan hacía reaparecer al niño del futuro. El film fue producido por Nippon Animation y se basaba en la serie de animación del mismo nombre que contaba con el diseño de Hayao Miyazaki.

Otro film importante, **Doraemon**, la gran aventura de Nobita en el mundo mágico, divirtió a los más pequeños (y a los no tan pequeños).

La película de humor **Superdeformed Ultraman Kids**, de Tsuburaya Productions, se convirtió en una de las curiosidades del año.

Apareció el film **Macross: Do you remember my love?** Su autor, Haruhiko Mikimoto, retomaba la saga que le había hecho famoso. Este largometraje se puede considerar como uno de los más idolatrados por la afición de todo el mundo. La mayoría lo califican como verdadera obra maestra.

Apareció la serie **Lensman** (la película se realizó años más tarde). Dicha serie estaba basada en las clásicas novelas de ciencia-ficción de "Doc" E.E.Smith.

La primera película de **Kinnikuman** (también conocido como *Musculator*) siguió una estructura idéntica a la de la serie de animación y se centró en los combates y los sacrificios de los superhéroes protagonistas.

Se emitió otra serie –muy popular en España–, **Ruy, el pequeño Cid**, realizada por Nippon Animation, y que gozó de un discreto éxito en su país de origen.

Masakazu Katsura (**Video Girl Ai**, **Dna2**) presentó su opera prima, **Wingman**, que ya empezaba a apuntar ciertos detalles de calidad.

Laserion fue uno de los últimos intentos de revitalizar el género de los robots gigantescos (tipo **Mazinger** o **Gundam**) en los años ochenta.

Comenzó a emitirse la serie **Attacker You**, más conocida como **Juana y Sergio** o **Dos fuera de serie**. Realizada por Knack, la historia se centra en los intentos de una joven estudiante,Yu, por conseguir un puesto en el equipo de voleibol de su escuela. La serie estaba basada en el manga de Shizuo Koizume y de Jun Makimura. Gozó de una gran popularidad en nuestro país y se convirtió en una de las pioneras del animé deportivo.

God Mazinger puede equipararse con **Laserion**. Se trataba de la enésima versión de **Mazinger** (esta vez convertido en un semidios).

También llegó la segunda parte de **Robotech** (Macross). Para su emisión en Estados Unidos se modificaron los diálogos, los dibujos y el argumento de toda la serie.

Comenzó a emitirse la primera serie de **Hokuto no Ken**. Toei Animation se encargó de su realización y tuvo una duración de dos años.

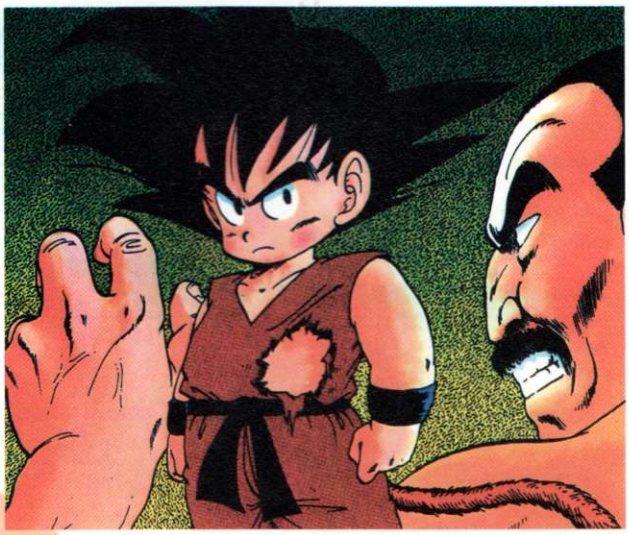
El manga de Mitsuru Adachi, **Nine**, vio su última adaptación en **Nine: Último Capítulo**, realizado por Grupo Tack. Esta serie constituyó el embrión del manga que haría popular a Adachi, **Touch**.

La trilogía de **Dallos** se completó a lo largo de este año con la creación de **Dallos II** y **Dallos III**, que cerraron la epopeya de los colonos lunares. Su director fue Oshi (**Angel's Egg**).

Con la llegada de los OVA's aparecieron las primeras series eróticas. Faty Dust creó **Cream Lemon**, una de las series más controvertidas y polémicas de cuantas se han producido en Japón.

Creamy Mami, el ángel de la magia fue el primer OVA realizado por Studio Pierrot. En España esta serie es más conocida por **Sandy**. En ella destaca el diseño de los personajes a cargo de Akemi Takada.

Así pues 1984 fue un año que se caracterizaría por el despuntar de una serie de nombres propios que posteriormente marcaron toda la década: Haruhiko Mikimoto, Akemi Takada, Akira Toriyama o Rumiko Takahashi.



diccionario Manga

Hagio, Moto: Una de las integrantes del grupo de autoras conocido como *Grupo 24*, formado por las artistas que reformaron el Shojo Manga. Uno de los temas más abordados en sus creaciones es la homosexualidad.

Hakujaden: Primera película "oficial" de animación japonesa. Fue realizada en el año 1958.

Hana no keiji: Manga dibujado por Tetsuo Hara cuya historia se centra en el Japón medieval del siglo XVI. La serie gozó de una gran popularidad durante su aparición en la revista *Shonen Jump*.

Hansen shikai: Violento manga escrito por Kazuo Koike y dibujado por Masaomi Kanzaki, un tándem que pasará a la historia por la singularidad de la unión.

Hara, tetsuo: Popular dibujante conocido por obras como **El Puño de la Estrella del Norte** y **Hana no Keiji**, entre otras. Debutó en *Shonen Jump* y es uno de los dibujantes más apreciados por el público.

Hareluya: Serie de corte humorístico realizada por Haruto Umezawa y publicada en *Shonen Jump*. Narra la historia de un ángel enviado a la Tierra para cumplir con las misiones más disparatadas.

Haruno, yoiko: Dibujante habitual de la editorial Kadokawa, cuyo trazo se acerca mucho al estilo Shojo Manga. Su mayor éxito lo consiguió con **Project Arudra**.

Hayashibara, megumi: Popular dobladora y cantante. Ha cedido su voz a personajes tan emblemáticos como Pai (**3x3 Ojos**), Ranma chica y Ai (**Video Girl**).

Heidi: Basada en la novela del mismo nombre, esta serie de animación –que cuenta la historia de una niña que vive en los Alpes con su abuelo– contó con el diseño de personajes de Hayao Miyazaki. Obtuvo un gran éxito y abrió las puertas a las producciones de animación japonesa de varios países, entre ellos España.

Hayashi, hiroko: Especialista en la realización de OVA's y colaborador de Artmic que dirigió el episodio número seis de **Bubblegum Crisis**.

Hello: Uno de los últimos trabajos de Makoto Kobayashi para Kodansha, muy en la línea de sus anteriores creaciones como **What's Michael?**, obra de gran popularidad en nuestro país.

Hello! sandybell: Popular serie de animé dirigida al público femenino.

Hinotori: Obra maestra de Osamu Tezuka que muestra, a través de diferentes épocas, la búsqueda de la inmortalidad –reflejada en un Ave Fénix– por parte del hombre.

Hirano, toru: Compositor de varias producciones de animé. Destaca su trabajo en **Sol Bianca**.

Hirano, toshihiro: Habitual colaborador de Kia Asamiya. Destaca la adaptación al manga de **Godzilla '90**.

Hojo, tsukasa: Famoso dibujante de mangas y uno de los más admirados por su enorme capacidad gráfica. Dos de sus obras más conocidas son **Cat's Eye** y **City Hunter**. Goza de una popularidad –más que merecida– en todo el mundo gracias a la difusión de las adaptaciones animadas de sus creaciones.

Hokusai: Pintor japonés del siglo XIX que fue el primero que acunó la palabra "manga". Más tarde este término ha traspasado las barreras de la lengua japonesa para introducirse en diferentes idiomas.

Hokuto no ken: Uno de los mangas más populares de la década de los años ochenta. Serie de ambiente apocalíptico creada por Buronson y Tetsuo Hara.

Honda, toshihiro: Creador de **Godzilla** y director de varias películas sobre el monstruo. Honda es alabado e idolatrado en Japón. Intentó repetir el éxito posteriormente con diferentes creaciones que no tuvieron la misma fortuna.

Hong Lang: Uno de los OVA's más espectaculares del año 1993, con grandes aventuras y leyendas. La producción corrió a cargo de la poderosa Toshiba.

Horobi: Manga de Yoshihisa Tagami que cuenta el enfrentamiento entre los seres humanos y los elementos sobrenaturales. Con un toque de terror, es uno de los primeros mangas de su estilo que se publicaron en nuestro país.

Hotel harbor view: Historieta, creada por Jiro Taniguchi, rodeada de una atmósfera de cine negro. El magnífico resultado final le llevó a ser imitado posteriormente por varios autores.

Hunter: Manga de acción y aventuras de Masaomi Kanzaki (creador de **Xenon**) centrado en las sanguinarias misiones de un detective privado.

Hyatari ryoko: Popular serie de Mitsuru Adachi que más tarde fue adaptada al animé (en nuestro país se conoció con el título de **Una Alegre Juventud**). Posee los elementos básicos que han hecho popular a este autor: los personajes adolescentes, el amor y los deportes.

MANGA manía

©1995 Europea de Promoción y Fomento, S.A.
Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32449-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.